VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **9**

INTELLIGENZ I
INTELLIGENCE I

Original-Cassette auch für GRUNDIG Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

INTELLIGENZ I
INTELLIGENCE I

Diese Cassette enthält 24 Programme für Intelligenzspiele, die allein oder zu zweit gespielt werden können.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm **01.**

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **24** nacheinander eingeschaltet.

4. Mit der Taste **START** wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

5. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder das Programm **01** eingestellt.

This cassette contains 24 programmes for intelligence-games, for one or two players as desired.

How to make your cassette operational

1. Connect your Video Computer as instructed and insert the cassette into the Video Computer.

2. Press key ◀◀ to write the programme into the Video Computer. On the right hand side of your T.V.-Screen programme **01** will now appear.

3. By repeatedly pressing key ▶ the programmes **02 – 24** will follow in sequence.

4. By pressing key **START** the programme selected will commence.

5. By pressing key ◀◀ again, programme **01** will be re-selected.

Cette cassette comprend 24 programmes pour des jeux d'intelligence qui peuvent se jouer seul ou à deux.

C'est ainsi que vous mettrez votre cassette en état de fonctionnement:

1. Branchezle vidéo-computer comme il est prescrit et poussez la cassette dans le logement de la cassette du vidéo-computer.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ : Les programmes sont enregistrés dans le vidéo-computer. Sur l'écran de votre téléviseur, il apparaît le programme **01.**

3. En appuyant de nouveau sur la touche ▶ , on enclenche les programmes suivants l'un après l'autre: **02** à **24.**

4. C'est avec la touche **DEMARRAGE** que l'on fait démarrer le programme se trouvant sur l'écran.

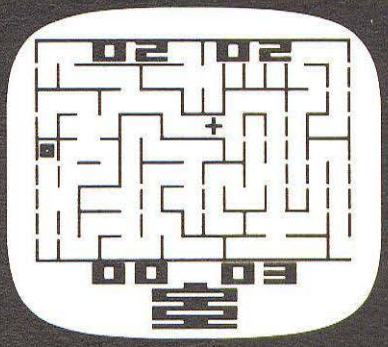
5. En appuyant sur la touche ◀◀ , on sélectionne de nouveau le programme **01.**

DIE PROGRAMME
THE PROGRAMMES
LES PROGRAMMES

Alle Labyrinth-Spiele werden mit den Steuerknüppeln der Handspielgeräte gespielt. Dabei wird jeweils das quadratische Symbol mit dem linken Steuerknüppel, das kreuzförmige Symbol mit dem rechten Steuerknüppel gelenkt. Gemeinsames Ziel aller Labyrinth-Programme ist es, das Symbol (Quadrat oder Kreuz) möglichst schnell aus dem Labyrinth herauszumanövrieren. Diese Aufgabe muß erfüllt sein, bevor das Zeit-Symbol am unteren Bildschirmrand fertig geschrieben ist. Je nach Vollständigkeit des Zeit-Symbols werden 1 bis 10 Punkte gutgeschrieben. Innerhalb eines jeden Programms werden die erzielten Punkte bis zum 10. Spiel addiert. Die Spiele 1–10 werden im oberen linken Zählwerk angezeigt.

All intelligence games are played with the joy sticks of the R/C's. With the left hand joystick you direct the square symbol with the right one you direct the cross-symbol. The common goal of all intelligence – or Labyrinth – games ist to manoeuvre the symbol (square or cross) out of the labyrinth as far as possible. This has to be completed before the time symbol is finally written up at the bottom of the T.V. screen. Depending on the completion of the time-symbol, there will be a score of between 1 and 10 points. In each programme, the points scored will be added up for 10 games. The games 1–10 will be displayed in the top left corner of the T.V. screen.

Tous les jeux de intelligence se jouent avec les manches à balai des appareils de manipulation. On dirige alors toujours le symbole carré avec le manche à balai de gauche, et le symbole en croix avec le manche à balai de droite. Le but commun de tous les programmes de labyrinthe, c'est de manoeuvrer de façon à faire sortir le plus vite possible le symbole (carré ou croix) du labyrinthe. Il faut y avoir réussi avant que le symbole du temps ne soit écrit en entier sur le bord inférieur de l'écran. Suivant que le symbole du temps est plus ou moins avancé, il est attribué 1 à 10 points. Dans le cadre de chaque programme, les points acquis sont additionnés jusqu'au 10-ème jeu. Les jeux 1 à 10 sont affichés au compteur supérieur de gauche.

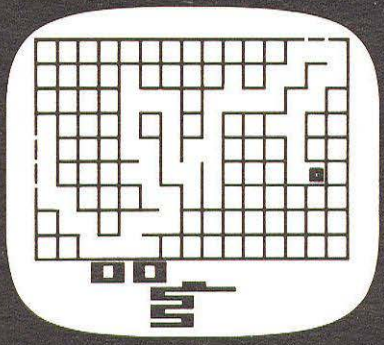


01
Labyrinth für eine Person
Labyrinth for one player
Labyrinthe pour une personne

02
Labyrinth für zwei Personen
Labyrinth for two players
Labyrinthe pour deux personnes

03
Blitz-Labyrinth für eine Person
Speed labyrinth for one player
Labyrinthe éclair pour une personne

04
Blitz-Labyrinth für zwei Personen
Speed labyrinth for two players
Labyrinthe éclair pour deux personnes

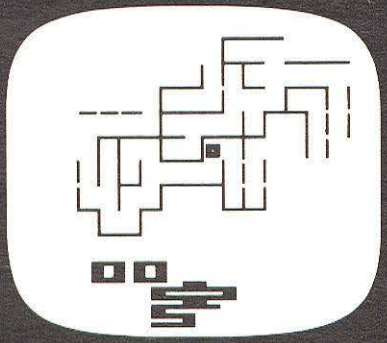


05, 06, 07, 08
Gitter-Labyrinth
Bei diesem Spiel ist nicht erkennbar, welche Wege gesperrt und welche offen sind. Durch Ausprobieren mit dem Steuerknüppel sucht man sich den Weg zum Ausgang. Ist dieser erreicht oder die vorgegebene Zeit abgelaufen, wird das Labyrinth voll sichtbar. Spiel **05** für eine Person, **06** für zwei Personen, **07** und **08** als Blitz-Labyrinth für eine und zwei Personen.

Grid-Labyrinth
In this game it is not known which exits are open or which are closed. With the joysticks one attempts to find the exit. If this is achieved, or the given time runs out, the full labyrinth becomes visible on the screen.

05 For one player.
06 For two players.
07 Speed labyrinth for one player.
08 Speed labyrinth for two players.

Labyrinthe à grille
Dans ce jeu, on ne peut pas reconnaître quels chemins sont barrés et lesquels sont ouverts. C'est par essais successifs avec le manche à balai que l'on cherche le chemin de la sortie. Une fois que cette dernière est atteinte ou bien que le temps imparti est écoulé, le labyrinthe devient entièrement visible. Jeu **05** pour une personne, **06** pour deux personnes, **07** et **08** en tant que labyrinthe éclair pour une et deux personnes.



09, 10, 11, 12
Blind-Labyrinth
Die Barrikaden des Labyrinths werden bei diesen Spielen erst dann sichtbar, wenn man das Spielsymbol mit dem Steuerknüppel über den Bildschirm führt. Ist das Ziel erreicht oder die Zeit abgelaufen, wird das Labyrinth voll sichtbar.

Blind-Labyrinth
In this game, the walls of the Labyrinth will only become visible when the game-symbol is moved across the T.V. screen by the joystick. If the aim is achieved or the time finished, the full Labyrinth becomes visible on the screen.

Labyrinthe aveugle
Dans ce jeu, les barricades du labyrinthe deviennent visible seulement lorsque l'on amène, au moyen du manche à balai, le symbole de jeu sur l'écran. Quand le but est atteint ou bien le temps écoulé, le labyrinthe devient complètement visible.

13, 14, 15, 16
Trick-Labyrinth
Bei diesem Programm wird während des Spiels in unregelmäßigen Abständen ein neues Labyrinth-Muster eingeblendet. Der Spieler muß dann kurzfristig umdisponieren und sich immer wieder einen neuen Weg suchen.

Trick-Labyrinth
In this programme a new labyrinth grid will be displayed at irregular intervals while the game is being played. The player has to change at short notice and find new exits.

Labyrinthe truqué
Avec ce programme, il est projeté pendant le jeu, à intervalles irréguliers, un nouveau dessin de labyrinthe. Le joueur doit alors modifier immédiatement son jeu du tout au tout et chercher un nouveau chemin.

17, 18, 19, 20
Vexier-Labyrinth
Bei diesem Programm erscheinen und verschwinden immer wieder neue Barrikaden. Die Spieler müssen reaktionsschnell versuchen, ihren Vorteil wahrzunehmen und nach Möglichkeit vermeiden, eingeschlossen zu werden.

Puzzle-Labyrinth
In this programme new obstacles will appear and disappear again and again. The players have to try quickly to utilise the game to their advantage and not be trapped.

Labyrinthe-attrape
Avec ce programme, de nouvelles barricades apparaîraissent et disparaissent continuellement. Les joueurs doivent réagir très rapidement et chercher à exploiter une situation qui leur est avantageuse, et éviter, dans la mesure du possible, de se laisser enfermer.

21, 22, 23, 24
Labyrinth gegen den Computer
Bei diesen Spielen schickt der Computer den Spielern ein quadratisches Symbol entgegen. Es dient als Wegweiser, wohin der richtige Weg führt, darf jedoch auf keinen Fall berührt werden, da es sonst Strafpunkte gibt.

Bei den Spielen **21** und **23** spielt ein Spieler gegen den Computer. Findet der Spieler den Weg zum Ausgang, ohne das feindliche Symbol zu berühren, werden ihm Punkte gutgeschrieben. Berührt er das Symbol, erhält der Computer die Punkte. Bei den Spielen **22** und **24** spielen zwei Spieler gegeneinander. Wird das Computer-Symbol berührt, werden dem Gegner die Punkte gutgeschrieben.

Labyrinth versus the Computer
In these games the computers sends a square symbol towards the player/players. It serves as a guide to show where the correct exit is but it is forbidden to touch it, otherwise there are penalty points and the game is finished.

In games **21** and **23** one player plays against the computer. If the player gets out without having touched the symbol, he will score points. If he touches the symbol, the computer scores the points. In games **22** and **24** two players play against each other. If the computer-symbol is touched, the opponent will score.

Labyrinthe contre ordinateur
Dans ces jeux, l'ordinateur envoie aux joueurs un symbole carré. Il sert de panneau indicateur montrant où conduit le chemin, il ne faut cependant le toucher en aucun cas, sinon il y a des points de pénalisation et le jeu est terminé.

Dans les jeux **21** et **23**, un joueur joue contre l'ordinateur. Si le joueur trouve le chemin de la sortie sans toucher le symbole ennemi, il lui est attribué des points. S'il touche le symbole, c'est l'ordinateur qui reçoit les points. Dans les jeux **22** et **24**, deux joueurs jouent l'un contre l'autre. Si le symbole de l'ordinateur est touché, les points sont attribués à adversaire.